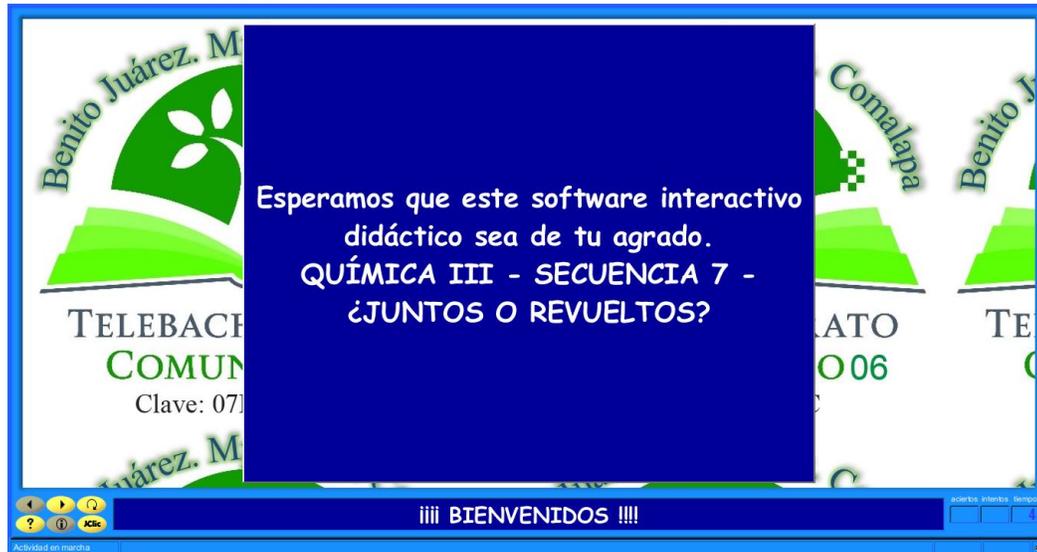


La educación tecnológica permite transformar nuestro modelo educativo hacia formas más actuales que responden a las exigencias derivadas del progreso y de la globalización. Es por esto que proponemos el uso de este Software para que los maestrantes fortalezcan los conocimientos y lo apliquen en su quehacer cotidiano, eleven su nivel académico y sobre todo presenten nuevas opciones de trabajo colaborativo con sus estudiantes.



DESCRIPCIÓN Y APLICACIÓN

El prototipo de Actividades Educativas es un conjunto de herramientas para elaborar contenidos digitales bajo el programa JCLIC “Creación de Actividades Escolares” que es de distribución gratuita. Estas Herramienta le permitirán elaborar ejercicios interactivos.

Este presenta una interfaz muy amena y atractiva, así como también el fácil uso del mismo hará que los interesados visualicen todo sin problema alguno, ya que los usuarios que interactúen con el necesitaran conocimientos mínimos de computación.

Usted no necesita saber nada sobre JavaScript para utilizar los programas. Todo lo que necesita hacer es introducir sus datos, textos, preguntas, respuestas, etc. y los programas crearán automáticamente los contenidos.

Para su aplicación y funcionamiento necesitamos una computadora personal con sistema operativo Windows(XP, Vista, Seven) o Linux(Ubuntu), pero que tenga instalado cualquier navegador, para su correcta visualización recomendamos resoluciones de 800 x 600 en adelante.

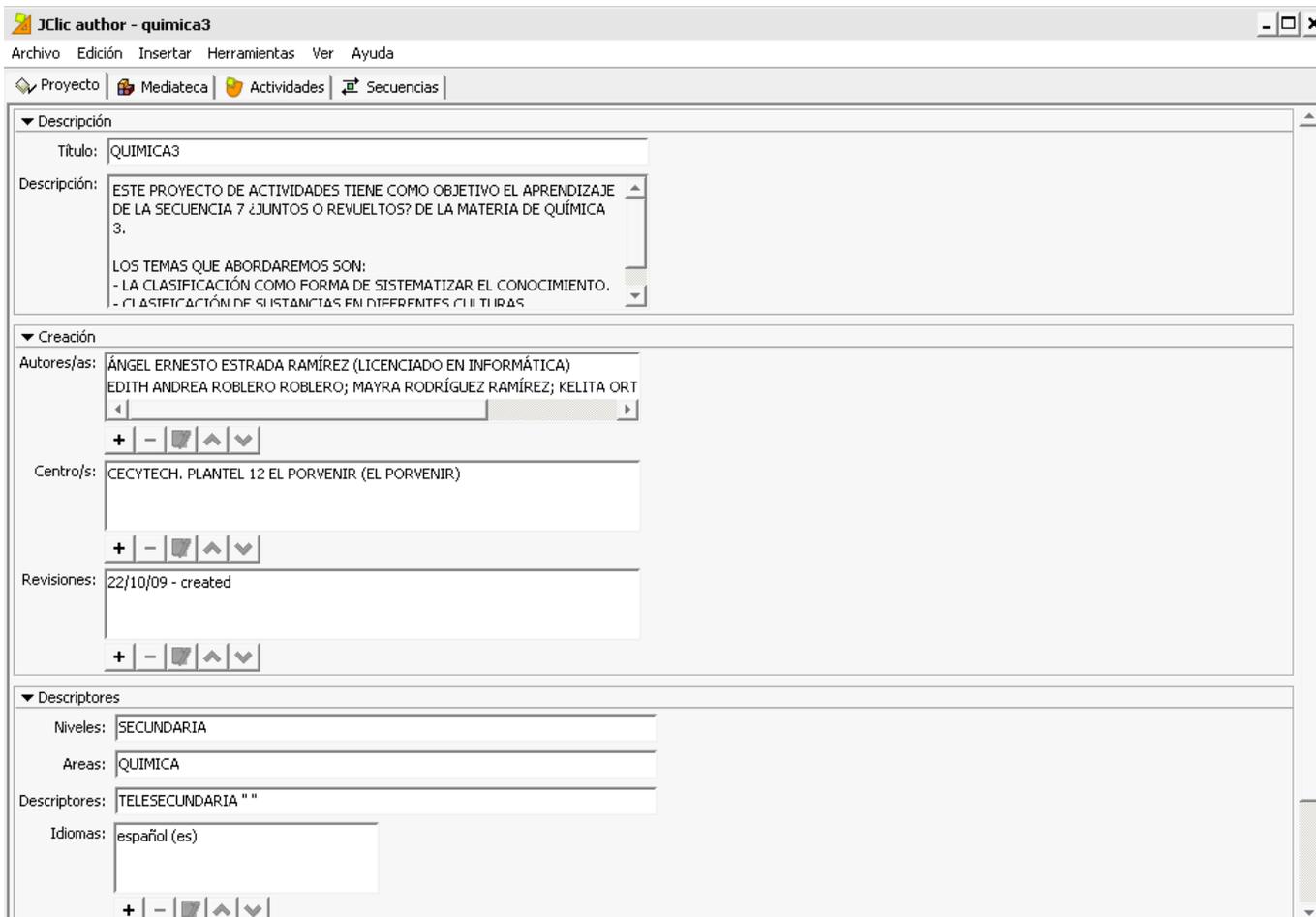
Las características mínimas de hardware que necesita la computadora personal donde habrá de instalarse las Actividades Educativas son:

- Procesador Pentium o similar a 1.0 ghz o superior.
- 256 MB de Memoria Ram
- Disco duro con 300 MB de espacio libre.
- Unidad óptica
- Teclado y mouse

PROCESO DE ELABORACIÓN

PARA LA ELABORACIÓN DEL SOFTWARE NECESITAMOS PRIMERAMENTE TENER INSTALADO EN LA COMPUTADORA: JAVA(JRE), JCLIC AUTHOR Y JCLIC PLAYER; UNA VEZ HECHO ESTO PROCEDEMOS A REALIZAR LAS ACTIVIDADES BAJO LA SIGUIENTE FORMA:

APLICACIÓN: JCLIC AUTHOR



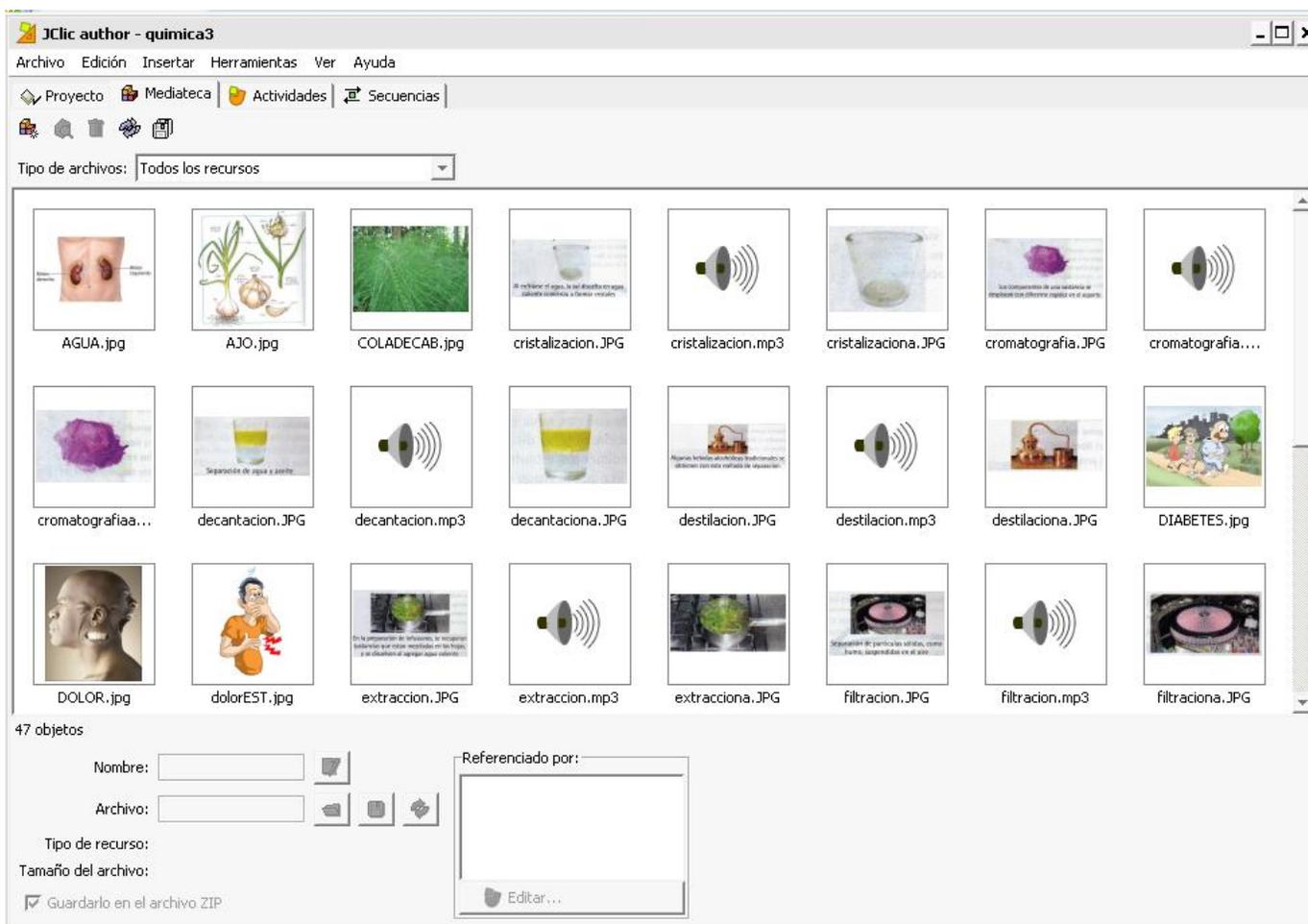
The screenshot shows the 'JCLic author - quimica3' application window. The interface includes a menu bar (Archivo, Edición, Insertar, Herramientas, Ver, Ayuda) and a toolbar with icons for Proyecto, Mediateca, Actividades, and Secuencias. The main content area is divided into several sections:

- Descripción:**
 - Título: QUIMICA3
 - Descripción: ESTE PROYECTO DE ACTIVIDADES TIENE COMO OBJETIVO EL APRENDIZAJE DE LA SECUENCIA 7 ¿JUNTOS O REVUELTOS? DE LA MATERIA DE QUÍMICA 3.
 - LOS TEMAS QUE ABORDAREMOS SON:
 - LA CLASIFICACIÓN COMO FORMA DE SISTEMATIZAR EL CONOCIMIENTO.
 - CLASIFICACIÓN DE SUSTANCIAS EN DIFERENTES CILINDROS
- Creación:**
 - Autores/as: ÁNGEL ERNESTO ESTRADA RAMÍREZ (LICENCIADO EN INFORMÁTICA) EDITH ANDREA ROBLERO ROBLERO; MAYRA RODRÍGUEZ RAMÍREZ; KELITA ORT
 - Centro/s: CECYTECH. PLANTEL 12 EL PORVENIR (EL PORVENIR)
 - Revisiones: 22/10/09 - created
- Descriptorios:**
 - Niveles: SECUNDARIA
 - Areas: QUIMICA
 - Descriptorios: TELESECUNDARIA " "
 - Idiomas: español (es)

VENTANA PRINCIPAL

FICHA PROYECTO, COMO SE PUEDE APRECIAR, AQUÍ DETALLAMOS EL TITULO, DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN REALIZADA, ASÍ COMO LOS AUTORES, A QUE CENTRO PERTENECEN Y LA FECHA DE CREACIÓN; ADEMÁS DEL NIVEL Y ÁREAS PARA QUIENES SE TRABAJA.

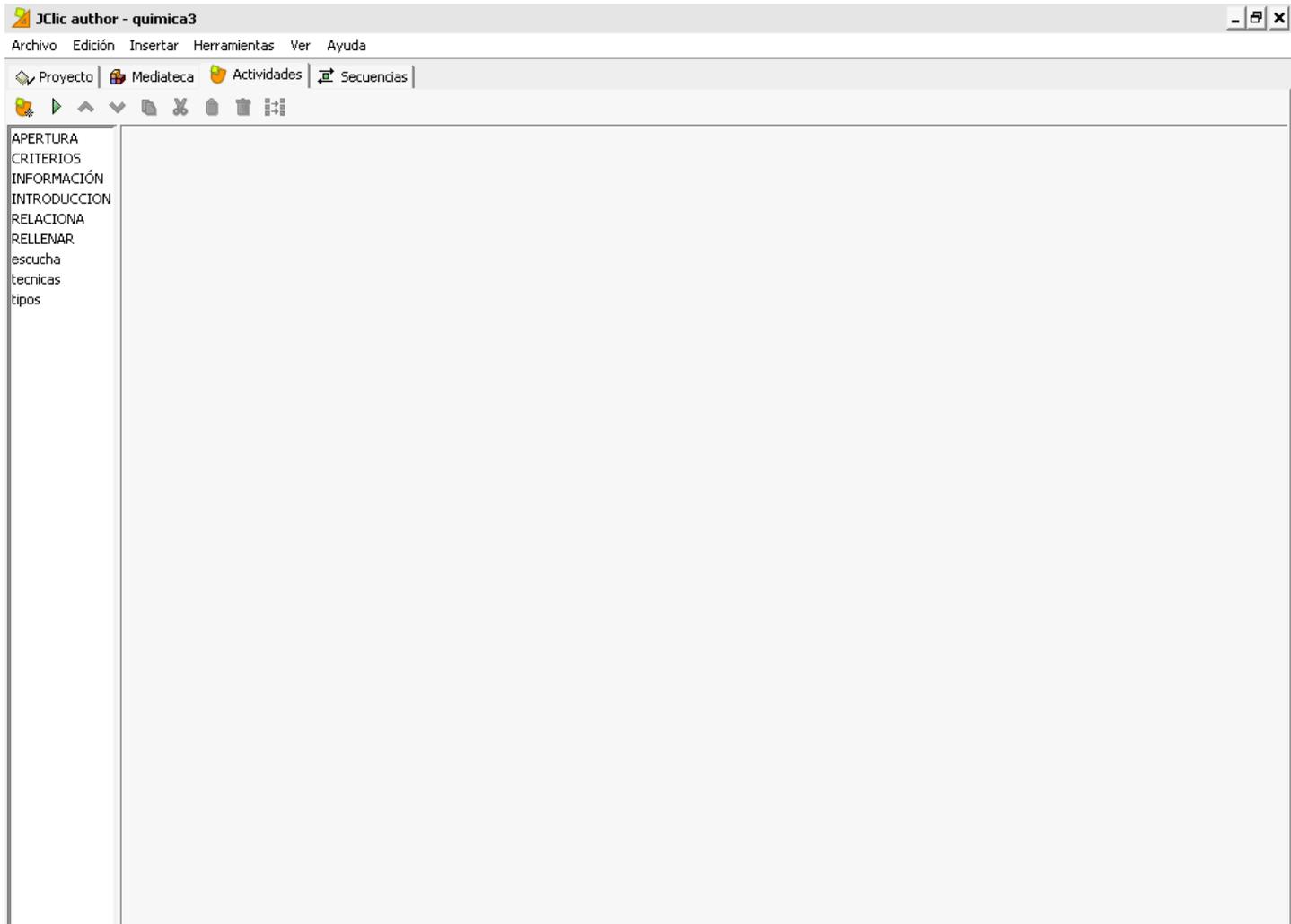
APLICACIÓN: JCLIC AUTHOR



VENTANA PRINCIPAL

FICHA MEDIATECA, AQUÍ DEBEMOS INCLUIR LAS IMÁGENES, SONIDOS, VIDEOS, QUE HAN DE SERVIR EN LAS DIFERENTES PANTALLAS Y ACTIVIDADES DE NUESTRA APLICACIÓN.

APLICACIÓN: JCLIC AUTHOR



VENTANA PRINCIPAL

FICHA ACTIVIDADES, EN ESTE APARTADO ES DONDE REALIZAMOS LAS DIFERENTES ACTIVIDADES DIDÁCTICAS QUE HAN DE ESTAR PRESENTES EN LA APLICACIÓN, COMO POR EJEMPLO, PANTALLA INFORMATIVA, ROMPECABEZAS, CRUCIGRAMAS, SOPA DE LETRAS, ENTRE OTRAS.

APLICACIÓN: JCLIC AUTHOR

JCLic author - quimica3

Archivo Edición Insertar Herramientas Ver Ayuda

Proyecto Mediateca Actividades Secuencias

etiqueta	actividad	↑	↓
start	INFORMACIÓN	↑	↓
	APERTURA	↑	↓
	INTRODUCCION	↑	↓
	CRITERIOS	↑	↓
	RELACIONA	↑	↓
	RELLENAR	↑	↓
	escucha	↑	↓
	tipos	↑	↓
	tecnicas	↑	↓

Actividad: INFORMACIÓN

Etiqueta: start

Descripción:

Flecha adelante:

Mostrar botón

Acción: Avanzar

Avance automático

Retardo: - 10 +

Salto condicional:

Salto superior: Salto inferior:

Flecha atrás:

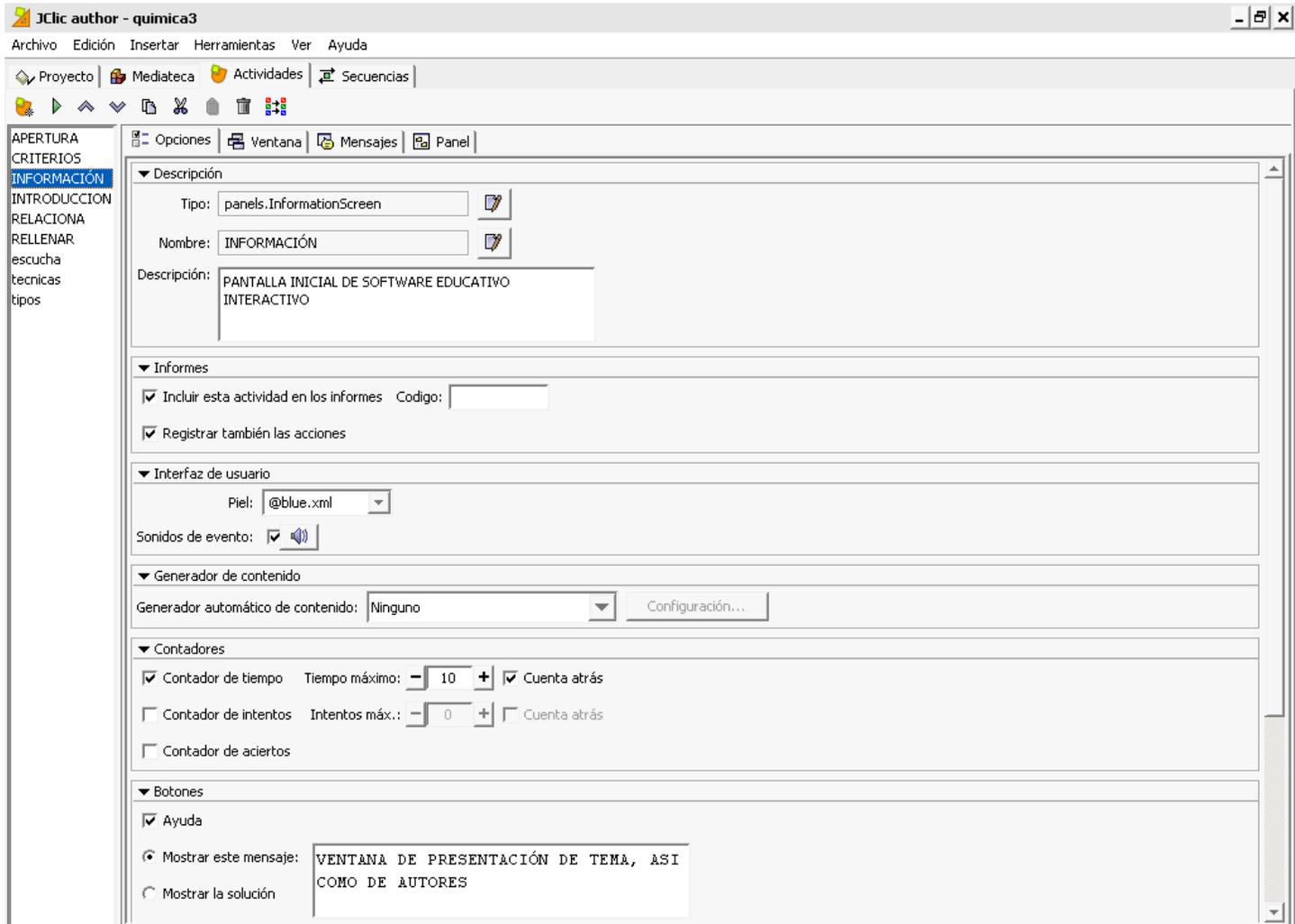
Mostrar botón

Acción: Retroceder

VENTANA PRINCIPAL

FICHA SECUENCIAS, EN ESTA PARTE TENEMOS LAS DISTINTAS ACCIONES REALIZADAS EN LA FICHA ACTIVIDADES, PARA QUE VEAMOS EL ORDEN EN QUE DEBEN IR APARECIENDO, LOS TIEMPOS ENTRE PANTALLA Y PANTALLA, Y LOS BOTONES QUE QUEREMOS QUE ESTÉN DISPONIBLES, TODO ESTO UNA VEZ EJECUTADA LA APLICACIÓN.

EJEMPLOS DE ACTIVIDADES



ACTIVIDAD INFORMACIÓN (ES LA PRIMER PANTALLA UNA VEZ EJECUTADA LA APLICACIÓN)

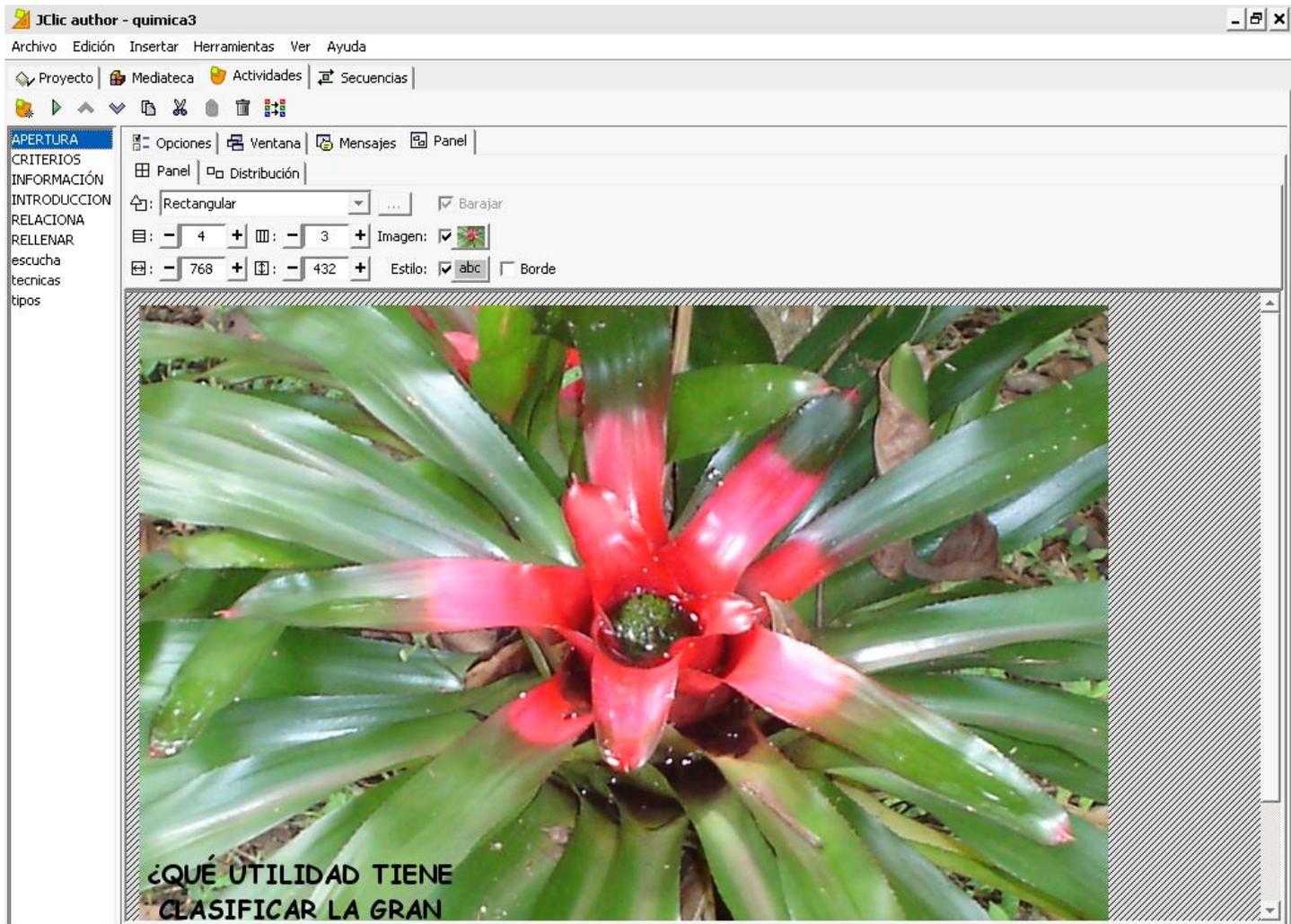
FICHA OPCIONES, PRINCIPALMENTE CONFIGURAMOS LA SECCIÓN DE CONTADORES, PARA EL EJEMPLO COMO ES PANTALLA INFORMATIVA ÚNICAMENTE HABILITAMOS CONTADOR DE TIEMPO, PARA QUE PASADO 10 SEGUNDOS INICIE LA SEGUNDA PANTALLA; Y BOTONES, PRINCIPALMENTE ACTIVAMOS AYUDA.

FICHA VENTANA, CONFIGURAMOS LA VENTANA PRINCIPAL EN CUANTO A COLORES E IMÁGENES QUE HEBEMOS DE PRESENTAR.

FICHA MENSAJES, HABILITAMOS ESTA OPCIÓN PARA MOSTRAR LOS COMENTARIOS INICIALES, EL MENSAJE FINAL O MENSAJE DE ERROR; EN NUESTRAS ACTIVIDADES. ESTOS APARECEN EN LA PARTE INFERIOR DE NUESTRA APLICACIÓN UNA VEZ QUE LO HAYAMOS EJECUTADO.

FICHA PANEL, ES LA PARTE PRINCIPAL, YA QUE ES AQUÍ DONDE COLOCAMOS LO QUE HA DE APARECER EN LA PRIMER PANTALLA PARA ESTE CASO LA INFORMACIÓN DE INICIO. CONFIGURANDO LAS FILAS Y COLUMNAS A UTILIZAR ASÍ COMO EL ALTO Y ANCHO DE LAS MISMAS.

EJEMPLOS DE ACTIVIDADES



ACTIVIDAD APERTURA (ES LA SEGUNDA PANTALLA UNA VEZ EJECUTADA LA APLICACIÓN)

LAS DEMÁS FICHAS YA MENCIONAMOS SU CONFIGURACIÓN EN LA PASADA IMAGEN.

FICHA PANEL, EL EJEMPLO ES DEL ROMPECABEZAS, INSERTAMOS LA IMAGEN A UTILIZAR, CONFIGURAMOS LAS FILAS Y COLUMNAS EN QUE SE HA DE PRESENTAR EL ROMPECABEZAS UNA VEZ EJECUTADA LA APLICACIÓN.

EJEMPLOS DE ACTIVIDADES

The screenshot shows the 'Panel A' configuration screen in the JCLIC author software. The interface includes a menu bar (Archivo, Edición, Insertar, Herramientas, Ver, Ayuda), a toolbar with icons for project, media, activities, and sequences, and a sidebar with activity types like APERTURA, CRITERIOS, INFORMACIÓN, etc. The main area displays a crossword puzzle grid with the following text:

Palabras escondidas: TÉ, TÉDEHIERBABUENA, EMPLASTO

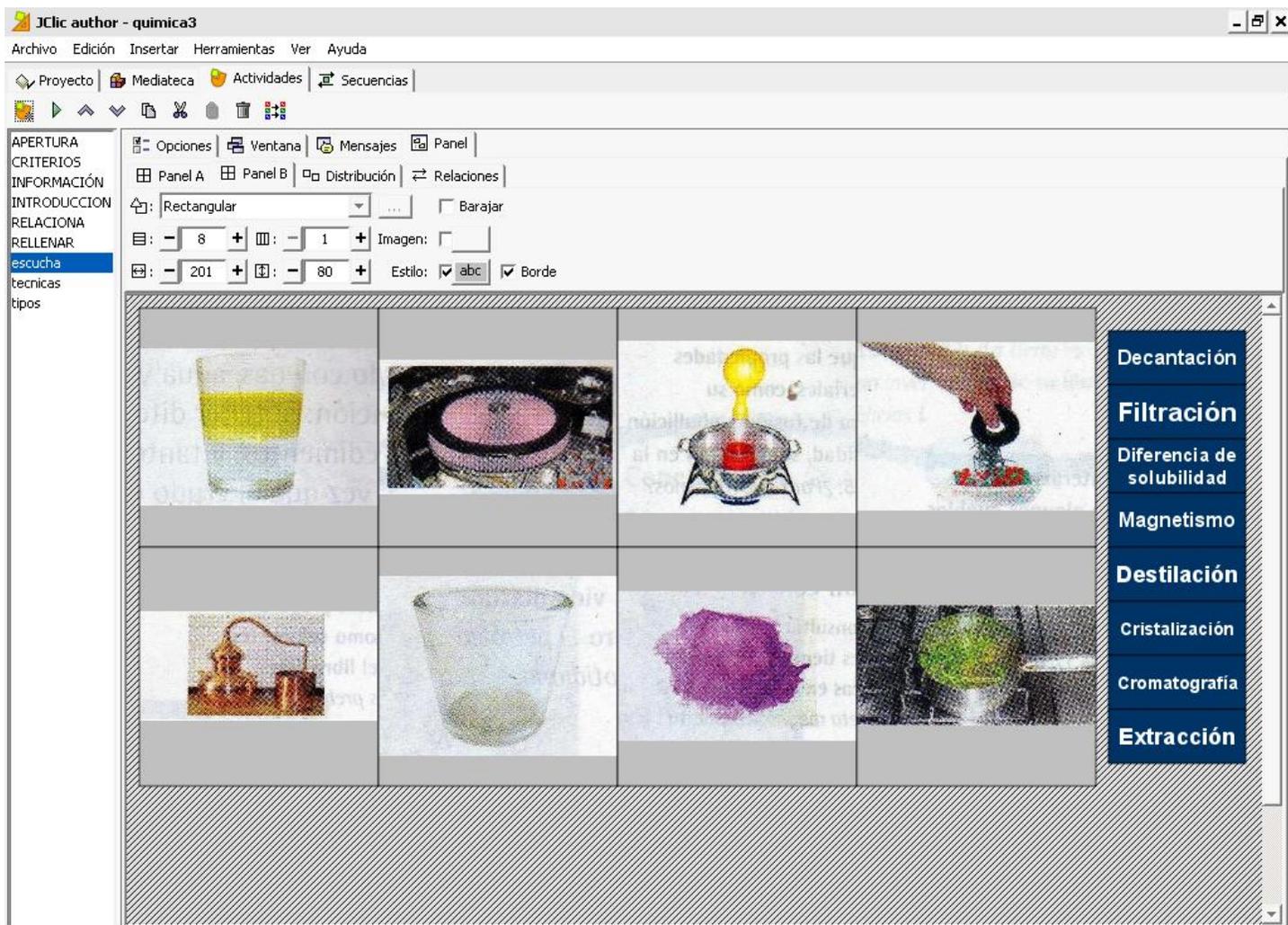
T	É	*	*	*	B	*	*	*	*	R	*	*	*	A
*	É	M	P	L	A	S	T	O	*	A	*	*	J	*
*	*	D	*	*	R	*	*	*	*	í	*	O	*	*
A	S	*	E	*	R	*	*	*	*	Z	H	C	*	*
Z	E	*	*	H	O	*	G	E	N	C	I	A	N	A
A	M	*	N	*	I	*	*	*	*	*	*	N	*	*
H	I	C	O	R	T	E	Z	A	*	*	*	E	*	*
A	L	*	M	L	J	A	R	A	B	E	*	L	*	*
R	L	*	I	A	*	*	*	B	*	*	*	A	*	*
*	A	*	L	U	*	E	U	C	A	L	I	P	T	O
*	*	*	*	R	*	*	*	*	R	B	*	*	*	*
U	N	G	U	E	N	T	O	O	*	*	U	*	*	*
*	*	*	*	L	*	*	L	*	*	*	*	E	*	*

ACTIVIDAD CRITERIOS (ES LA CUARTA PANTALLA UNA VEZ EJECUTADA LA APLICACIÓN)

LAS DEMÁS FICHAS YA MENCIONAMOS SU CONFIGURACIÓN.

FICHA PANEL, EL EJEMPLO MUESTRA LA SOPA DE LETRAS, CONFIGURAMOS LAS FILAS Y COLUMNAS A UTILIZAR ASÍ COMO EL ANCHO Y ALTO; Y EN LA SECCIÓN DE PALABRAS ESCONDIDAS, AGREGAMOS TODAS LAS PALABRAS QUE HABREMOS DE BUSCAR, TODO ESTO SE VE REFLEJADO UNA VEZ EJECUTADA LA APLICACIÓN.

EJEMPLOS DE ACTIVIDADES



ACTIVIDAD ESCUCHA (ES LA SÉPTIMA PANTALLA UNA VEZ EJECUTADA LA APLICACIÓN)
LAS DEMÁS FICHAS YA MENCIONAMOS SU CONFIGURACIÓN.

FICHA PANEL, EL EJEMPLO MUESTRA 8 IMÁGENES QUE AL SELECCIONAR LAS(PANEL A) NOS DIRÁ DE QUE SE TRATA CON LETRAS Y VOZ(PANEL B), CONFIGURAMOS LAS FILAS Y COLUMNAS A UTILIZAR ASÍ COMO EL ALTO Y ANCHO.

PANEL A:



AQUÍ ÚNICAMENTE INCLUIAMOS LA IMAGEN QUE HA DE PRESENTAR, ASI COMO LA UBICACIÓN DE ESTA EN LA CELDA QUE LE CORRESPONDA.

PANEL B:



AQUÍ INSERTAMOS EL TEXTO QUE HA DE APARECER AL SELECCIONAR LA IMAGEN DEL PANEL A.

ESTILO: CONFIGURAMOS EL TIPO, COLOR, TAMAÑO DE LETRA, Y LA UBICACIÓN DE ESTE EN LA CELDA.

CONTENIDO ACTIVO: AQUÍ INSERTAMOS LA VOZ QUE SE HA DE ESCUCHAR UNA VEZ SELECCIONADA LA IMAGEN DEL PANEL A.

NOTA: TANTO LAS IMÁGENES, VOZ, MÚSICA, Y VIDEOS YA DEBEN ESTAR AGREGADAS EN LA FICHA MEDIATECA PARA QUE PUEDAN SER INVOLUCRADAS EN LAS ACTIVIDADES.